

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar este vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotosensível, que pode ser estimulada por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador ou estroboscópio ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo.

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminoso-ata, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e se volte a jogar quando estiver completamente descansado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando videogame.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do videogame. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigens, visão alterada, contrairções nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

SEGA



SEGA SATURN

TECTOR

RIVEN

A SEQUÊNCIA DE MYST™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Importante

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico do todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e), ... você não deve ser deste planeta!

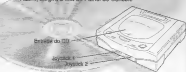
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Deslize o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

Colocando o CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1 e o 2 se for necessário.
3. Coloque o CD (com o rótulo virado para cima) no drive do console e feche a tampa.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois, ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a introdução do jogo, como a Tela Principal do Panel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Start Application". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Panel de Controle.



Riven

Bem vindo à Riven. Se esta é sua primeira aventura entre os mundos de Athos, então você precisa ser avisado – um difícil caminho lhe espera à frente, mas ele irá levá-lo para uma verdadeira jornada fantástica.

Muitos desafios lhe aguardam, caro viajante, você pode sentir grande confusão nesse vasto campo que lhe espera. Para desvendar os segredos de Riven, você precisará de grande paciência e tempo... a grande recompensa deve estar lá.

Não perca tempo! Athos espera por sua ajuda...

Segundo os logos SEGA, CRI, TrueMotion, SUNSOFT e CYAN, a tela de título de Riven aparecerá, nela será pedido que aperte o botão de Start para ir ao menu principal – "main menu". Após alguns segundos você irá ver uma tela de introdução. Pressione Start para pular essa sequência e ir direto à tela de título do jogo. Para que o jogo Riven inicie, deve haver pelo menos 17 blocos de memória RAM disponíveis.

Riven não utiliza cartucho de memória.

Início de jogo

Inicie Riven do começo.

Continuar

Leva você à tela de dados, permitindo carregar um jogo previamente salvo.

Permite o ajuste do brilho da tela do jogo.

CONTROLES GERAIS

Controle do Sega Saturn



Botão Direcional – D-Pad

Botão de Início – Start

Botões e





Botões e



Botão de troca a esquerda – (Botão)



Botão de troca a direita (Botão)

	Antes do jogo	Durante o jogo
D-Pad	move cursor	move cursor
Start	inicia jogada	pula o fim/Pausa jogo
Botão /C	confirma seleção	confirma movimento
Botão	cancela seleção	cancela movimento
Botões	move cursor p/ esquerda	move cursor p/ esquerda
Botões	move cursor p/ o centro	move cursor p/ o centro
Botões	move cursor p/ direita	move cursor p/ direita
Botão	move cursor para extrema esquerda	
Botão	move cursor para extrema direita	

NAVEGANDO EM RIVEN

Mover-se dentro do Riven é simples e intuitivo. Posicione o botão direcional para a posição da Mão indicada na tela. O ponteiro altera sua posição para indicar o movimento. Para mover-se para a esquerda ou direita, posicione o ponteiro na direção desejada e aperte o botão  ou . Se, ao lado da tela, a mão aparecer com um dedo virado, isso indica que é possível girar 180°. Para mover-se à frente, posicione a mão no centro da tela e pressione  ou .

Em alguns lugares, é possível olhar para cima ou para baixo. Para fazer isso, posicione a Mão na parte de cima ou na parte de baixo da tela e aperte o botão  ou .



Algumas vezes será necessário que você realize algumas ações como apertar interruptores ou puxar alavancas. O ponteiro irá mudar para uma mão aberta quando colocada sobre um objeto. Pressione  ou  para pegar o objeto ou realizar a ação.

Se você estiver muito próximo de um objeto e quiser mover-se para trás, clique ao lado do objeto.

Para pular para o fim de alguma cena do jogo, pressione Start.

Na tela de Menu de Riven, marque uma opção ou posicione a Mão sobre ela e selecione ao pressionar o botão A ou C.

Modo ZIP

Ativar o modo ZIP no menu de opções, faz com que você possa mover-se rapidamente a uma área anteriormente visitada, pulando os passos do meio do caminho. Posicione o ponteiro sobre a área que você queira visitar. Ele irá ativar para um símbolo de ZIP se você puder utilizar o ZIP naquela área. pressione  ou  para ZIP.

Menu Pause

Pressione Start durante o jogo para trazer o Menu de Pause. Posicione a Mão sobre uma opção e pressione  ou  para confirmar.

Cursor Speed – Velocidade do Cursor

Ajuste a velocidade em que o ponteiro em forma de mão irá se mover na tela do jogo. Selecione de 1 (devagar) a 5 (rápido).

Scroll Speed – Velocidade de Transição

Ajuste a velocidade de transição de uma visão para a seguinte. Selecione de 1 (devagar) a 5 (rápido).

Modo ZIP

Escolha ON para ativar a função ZIP.

Back-UP File – Arquivo de Segurança

Salve ou carregue os dados da tela de dados (data).

Brightness Adjustment - Ajuste de Brilho

Ajuste o brilho da tela do jogo.

Credits – Créditos

Vaya o nome dos engenheiros e magos que criaram o mundo de Raven.

Exit - Sair

Retorne ao jogo.

Ajuste de Brilho

O correto ajuste no brilho é fundamental para o completo aproveitamento da beleza de Raven. Posicione o ponteiro na flecha sobre a escala e pressione **⊕** ou **⊖** para aumentar o brilho. Faça o mesmo com a flecha para escurecer a tela.

Ajuste o brilho até que o símbolo que está no quadro do lado superior esquerdo da tela desapareça de sua visão. Selecione **Exit** na parte inferior da tela para retornar ao Menu Principal – Main Menu.

Tela de Dados - Data Screen

A tela de dados aparece quando você carregar ou salvar (load ou save) um jogo. Selecione um lugar na memória.

Primer, note que os dados de Raven podem apenas ser salvos na memória RAM interna.

- Após ler os dados, você irá entrar no jogo no ponto em que salvou.
- Após salvar, você irá retornar ao menu de opções – Options Menu.

Conselhas para a sua jornada

O desafio que você irá encarar não termina tão breve. Pode levar meses para descobrir isso. Mas a cada nova cena, novo lugar em Riven irá levar você mais perto do objetivo final. Explore e aprenda – não há limite de tempo.

Tenha certeza que você não perdeu nada. Suba todas as degraus e entre em todas as portas, sempre. Esteja alerta para todas as passagens e entradas escondidas e dê uma boa olhada em sua volta – em Riven, as respostas raramente estão sob seu nariz.

Dê a você tempo para pensar. Repere nos achados que possam ter importância, e considere cada nova descoberta uma peça de um quebra-cabeça.

Para deduzir como as peças se encaixam, requer lógica e paciência. Se você se sentir perdido, sem nada, dê um tempo! A resposta poderá vir após algumas horas, dias ou até semanas depois – o que sensação maravilhosa você terá quando conseguir!

Mergulhe em Riven – experiências como esta são escassas e difíceis de encontrar.

Manuseando seu CD de Sega Saturn

- O CD de Sega Saturn foi desenvolvido para somente ser usado com o Sistema Sega Saturn.
- Assure-se de manter a superfície do CD-ROM livre de sujeira e riscos.
- Não deixá-lo exposto à luz solar ou perto de fontes de calor.
- Descanse periodicamente após um tempo prolongado de jogo.

Aviso aos donos de televisores de projeção:

Imagens fixas ou fotos permanentes poderão danificar o tubo de imagem ou marcar o projetor de raios catódicos (tubo).

Evite o uso repetido ou prolongado de vídeo games em televisores com tela grande.

Analyses

1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Discussion**
 6. **Conclusion**
 7. **References**
 8. **Appendix**
 9. **Figure 1**
 10. **Figure 2**
 11. **Figure 3**
 12. **Figure 4**
 13. **Figure 5**
 14. **Figure 6**
 15. **Figure 7**
 16. **Figure 8**
 17. **Figure 9**
 18. **Figure 10**
 19. **Figure 11**
 20. **Figure 12**
 21. **Figure 13**
 22. **Figure 14**
 23. **Figure 15**
 24. **Figure 16**
 25. **Figure 17**
 26. **Figure 18**
 27. **Figure 19**
 28. **Figure 20**
 29. **Figure 21**
 30. **Figure 22**
 31. **Figure 23**
 32. **Figure 24**
 33. **Figure 25**
 34. **Figure 26**
 35. **Figure 27**
 36. **Figure 28**
 37. **Figure 29**
 38. **Figure 30**
 39. **Figure 31**
 40. **Figure 32**
 41. **Figure 33**
 42. **Figure 34**
 43. **Figure 35**
 44. **Figure 36**
 45. **Figure 37**
 46. **Figure 38**
 47. **Figure 39**
 48. **Figure 40**
 49. **Figure 41**
 50. **Figure 42**
 51. **Figure 43**
 52. **Figure 44**
 53. **Figure 45**
 54. **Figure 46**
 55. **Figure 47**
 56. **Figure 48**
 57. **Figure 49**
 58. **Figure 50**
 59. **Figure 51**
 60. **Figure 52**
 61. **Figure 53**
 62. **Figure 54**
 63. **Figure 55**
 64. **Figure 56**
 65. **Figure 57**
 66. **Figure 58**
 67. **Figure 59**
 68. **Figure 60**
 69. **Figure 61**
 70. **Figure 62**
 71. **Figure 63**
 72. **Figure 64**
 73. **Figure 65**
 74. **Figure 66**
 75. **Figure 67**
 76. **Figure 68**
 77. **Figure 69**
 78. **Figure 70**
 79. **Figure 71**
 80. **Figure 72**
 81. **Figure 73**
 82. **Figure 74**
 83. **Figure 75**
 84. **Figure 76**
 85. **Figure 77**
 86. **Figure 78**
 87. **Figure 79**
 88. **Figure 80**
 89. **Figure 81**
 90. **Figure 82**
 91. **Figure 83**
 92. **Figure 84**
 93. **Figure 85**
 94. **Figure 86**
 95. **Figure 87**
 96. **Figure 88**
 97. **Figure 89**
 98. **Figure 90**
 99. **Figure 91**
 100. **Figure 92**
 101. **Figure 93**
 102. **Figure 94**
 103. **Figure 95**
 104. **Figure 96**
 105. **Figure 97**
 106. **Figure 98**
 107. **Figure 99**
 108. **Figure 100**
 109. **Figure 101**
 110. **Figure 102**
 111. **Figure 103**
 112. **Figure 104**
 113. **Figure 105**
 114. **Figure 106**
 115. **Figure 107**
 116. **Figure 108**
 117. **Figure 109**
 118. **Figure 110**
 119. **Figure 111**
 120. **Figure 112**
 121. **Figure 113**
 122. **Figure 114**
 123. **Figure 115**
 124. **Figure 116**
 125. **Figure 117**
 126. **Figure 118**
 127. **Figure 119**
 128. **Figure 120**
 129. **Figure 121**
 130. **Figure 122**
 131. **Figure 123**
 132. **Figure 124**
 133. **Figure 125**
 134. **Figure 126**
 135. **Figure 127**
 136. **Figure 128**
 137. **Figure 129**
 138. **Figure 130**
 139. **Figure 131**
 140. **Figure 132**
 141. **Figure 133**
 142. **Figure 134**
 143. **Figure 135**
 144. **Figure 136**
 145. **Figure 137**
 146. **Figure 138**
 147. **Figure 139**
 148. **Figure 140**
 149. **Figure 141**
 150. **Figure 142**
 151. **Figure 143**
 152. **Figure 144**
 153. **Figure 145**
 154. **Figure 146**
 155. **Figure 147**
 156. **Figure 148**
 157. **Figure 149**
 158. **Figure 150**
 159. **Figure 151**
 160. **Figure 152**
 161. **Figure 153**
 162. **Figure 154**
 163. **Figure 155**
 164. **Figure 156**
 165. **Figure 157**
 166. **Figure 158**
 167. **Figure 159**
 168. **Figure 160**
 169. **Figure 161**
 170. **Figure 162**
 171. **Figure 163**
 172. **Figure 164**
 173. **Figure 165**
 174. **Figure 166**
 175. **Figure 167**
 176. **Figure 168**
 177. **Figure 169**
 178. **Figure 170**
 179. **Figure 171**
 180. **Figure 172**
 181. **Figure 173**
 182. **Figure 174**
 183. **Figure 175**
 184. **Figure 176**
 185. **Figure 177**
 186. **Figure 178**
 187. **Figure 179**
 188. **Figure 180**
 189. **Figure 181**
 190. **Figure 182**
 191. **Figure 183**
 192. **Figure 184**
 193. **Figure 185**
 194. **Figure 186**
 195. **Figure 187**
 196. **Figure 188**
 197. **Figure 189**
 198. **Figure 190**
 199. **Figure 191**
 200. **Figure 192**
 201. **Figure 193**
 202. **Figure 194**
 203. **Figure 195**
 204. **Figure 196**
 205. **Figure 197**
 206. **Figure 198**
 207. **Figure 199**
 208. **Figure 200**
 209. **Figure 201**
 210. **Figure 202**
 211. **Figure 203**
 212. **Figure 204**
 213. **Figure 205**
 214. **Figure 206**
 215. **Figure 207**
 216. **Figure 208**
 217. **Figure 209**

Software © 1997, 1998 Cyrix, Inc. & Sarnoff. Adattamento Sega. © 1998 Sega.
Myth & Raven™ sono marchi di Cyrix, Inc. Sega e Sega Saturn sono marchi di
Sega Enterprises, Ltd. © 1995 Distribuito per Toy Tag.

TEC TOY

SEGA